

**SPILLETS INDHOLD:** 1 spillebræt, 1 raflebæger, 1 notesblok til at føre regnskab med pointtallet, 59 skibe (18 lilla, 18 blå, 13 grå og 10 sorte skibe), 8 terninger

**MÅLET FOR COLUMBIZ:** At danne rækker på tre eller flere skibe og tage modstanderens/modstandernes skibe til fange. Den spiller, der scorer flest points, vinder spillet.

**FORBEREDELSE:** Sæt brættet midt på bordet. Én af spillerne fører regnskab over pointtallet på notesblokken. Hvis Columbiz spilles med to deltagere, tager hver spiller 18 skibe i én farve. Hvis Columbiz spilles med tre deltagere, tager hver spiller 13 skibe i én farve. Hvis spillet spilles med alle fire deltagere, tager hver spiller 10 skibe i én farve.

**SPILLET:** Man spiller efter tur, rækkefølgen følger uret. Hver spiller kaster en terning. Den der slår højst må begynde. Den spiller, hvis tur det er, må vende brættet hen mod sig.

Når det er din tur, gør du følgende:

**KASTE:** Du må kaste 3 gange med terningerne for at få det antal øjne, du gerne vil have. Efter det første og andet kast må du lade de terninger, du kan bruge, ligge og nøjes med at kaste igen med de øvrige terninger. Du må nu placere skibene på brættet svarende til antal øjne på terningerne. Her skal du følge følgende regler:

- 1 Der kan kun lægges skibe i de tomme felter
- 2 Over kolonnen er afbildet en terning med 1, 2, 3, 4, 5 eller 6 øjne. For at placere skibe i en kolonne skal du med én eller flere terninger slå det antal øjne, der står ovenover. Tallene i felterne angiver, hvor mange terninger med dette antal øjne du skal bruge, for at du kan placere et skib i et felt.

*Lad os for eksempel sige, at du har kastet tre gange og nu har følgende resultat: 1-2-33-555-6. Nu kan du placere skibe, og du kan beslutte, om der skal sættes ét skib i felt to i kolonne tre (gøre brug af de to træere, som du har kastet) og ét skib i felt tre i kolonne fem (gøre brug af de tre femmere, som du har kastet). Med dette kast må du også placere skibe i de første felter i kolonne*

*1 og 2, men disse skibe bliver næsten helt sikkert taget til fange (se længere fremme). Så det er ikke så klogt.*

- 3 Du kan bruge terninger med samme antal øjne for at placere ét eller flere skibe. *I ovennævnte eksempel har du kastet tre terninger med 5 øjne. Nu har du følgende muligheder i den femte kolonne: Sætte ét skib i felt 3 eller ét skib i felt 1 og ét skib i felt 2.*
- 4 Du kan ikke flytte mere end 4 skibe pr. tur.
- 5 Du behøver ikke bruge alle terninger, men du skal flytte mindst 1 skib pr. tur.
- 6 Hvis en spiller ikke kan placere ét skib på en tom plads, må han lægge tre skibe fra sin beholdning væk.
- 7 Terninger, der bruges til at placere et skib, kan aldrig bruges igen, mens det er din tur endnu.

**SLÅ:** Hver gang du placerer et skib

- slår du de af alle dine modstanderes skibe, der befinder sig i den samme kolonne, men står på et lavere tal. Det vil sige, at du tager dem af brættet og lægger dem foran dig. Disse skibe bliver ikke brugt mere i spillet.
- scorer du point: Når du har tre eller flere skibe på en række (vandret, lodret eller diagonalt), scorer du points. En række på tre skibe giver ét point, en række på fire skibe to points, en række på fem skibe tre points, og en række på seks skibe giver fire points.

**SPILLETS SLUTNING:** Når en spiller ikke har flere skibe tilbage, er spillet slut. Runden skal dog gøres færdig, hvilket vil sige, at hver spiller efter den, der har startet spillet, skal have spillet i denne sidste runde.

**VINDEREN:** Spillerne tæller de tilfangetagne skibe og noterer de dertil hørende points under strengen bag fangenskabssymbolet. Antallet af tilfangetagne giver points efter følgende tabel:

1 tilfangetaget = 1pt, 2 = 2 pt, 3 = 4 pt, 4 = 6 pt, 5 = 9 pt, 6 = 12 pt, 7 = 16 pt, 8 = 20 pt, 9 = 25 pt, 10 = 30 pt, 11 = 36 pt, 12 = 42 pt.

Pointene optælles for hver spiller (kolonne) oppefra og til under strengen for hver. Den spiller, der har fået det højeste antal points, er vinderen.